

MOTIF MAHASISWA DALAM MENGAKSES
APLIKASI PATH
(Studi Deskriptif Kuantitatif Motif Mahasiswa Surabaya
Dalam Mengakses Aplikasi Path)

SKRIPSI



Oleh :

NI MADE DWIYANTI ANGGRAENI

NPM. 0943010106

YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

SURABAYA

2013

MOTIF MAHASISWA MENGAKSES APLIKASI PATH
(Studi Deskriptif Kuantitatif Motif Mahasiswa Surabaya Dalam
Mengakses Aplikasi Path)

Disusun Oleh :

NI MADE DWIYANTI ANGGRAENI
NPM 0943010106

Telah dipertahankan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Jurusan
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Pembangunan “Veteran” Jawa Timur
Pada tanggal 19 Juli 2013

PEMBIMBING

TIM PENGUJI

1. Ketua

Dra. Herlina Suksmawati, M.Si
M.Si
NIP. 19641225 199309 2001
001001

Ir. H. Didiek Tranggono,
NIP. 1 9581 225199

2. Sekretaris

M.Si

Dra. Dyva Claretta,
NPT. 3 6601 94 00251

3. Anggota

199309 2001

Dra. Herlina Suksmawati, M.Si
NIP. 19641225

Mengetahui,
DEKAN

Dra. Hj. Suparwati, M.si
NIP. 195507181 98302 2001
MOTIF MAHASISWA MENGAkses APLIKASI PATH
(Studi Deskriptif Kuantitatif Motif Mahasiswa Surabaya Dalam
Mengakses Aplikasi Path)

Disusun Oleh :

Ni Made DwiYanti Anggraeni
0943010106

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Dra. Herlina Suksmawati, M.Si
NIP. 196412251993092001

Mengetahui

DEKAN

Dra. Hj. Suparwati, M.si
NIP. 195507181983022001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul “MOTIF MAHASISWA MENGAKSES APLIKASI PATH” (Studi Deskriptif Kuantitatif Motif Mahasiswa Surabaya Dalam Mengakses Aplikasi Path) dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra. Herlina Suksmawati, M.si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat serta motivasi kepada penulis. Dan penulis juga banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, baik itu moral, spiritual maupun materiil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Suparwati, M.si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Juwito, S.sos, M.si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Semua dosen Program Studi Ilmu Komunikasi
4. Yang paling utama untuk keluargaku Mama, Papa, Kakpu dan Adekmang yang senantiasa mensupport dan memotivasi penulis untuk selalu semangat menyelesaikan segala tugas kuliah dan skripsi ini.

5. Terimakasih untuk sahabat penulis Friska, Safira, Ira, Paramita, mbak Mita dan mbak Indah yang memberikan dorongan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat – sahabatku di Mataram Era, Soraya, Ema, Nita, Wardi, Tya, Gexmas, Tina, Opi yang selalu menghibur dan memberi semangat dikala penulis suntuk.
7. Terakhir teruntuk seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu – satu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya dengan segala keterbatasan yang penulis miliki skripsi ini terselesaikan.

Surabaya, 08 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Landasan Teori	15
2.1.1	Penelitian Terdahulu	15
2.1.2	Sosial Media dan Pola Komunikasi Massa	17
2.2	Sejarah Internet Sebagai Media Transisional.....	19
2.2.1	Aplikasi Path	23
2.3	Pengertian Mahasiswa	25
2.3.1	Definisi Mahasiswa	25
2.3.2	Daftar Perguruan Tinggi di Surabaya	26
2.4	Konsep Motif	29
2.5	Komunikasi Interpersonal	33
2.5.1	Definisi Komunikasi Interpersonal	33
2.5.2	Tujuan Komunikasi Interpersonal	34
2.5.3	Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal	36
2.6	Teori Uses and Gratifications	38
2.7	Kerangka Berfikir	41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Pendekatan Penelitian	44
3.2	Definisi Operasional	44
3.3	Populasi, Sampel dan Penarikan Sampel	54
3.3.1	Populasi	54

3.3.2	Penarikan Sampel	55
3.3.3	Teknik Penarikan Sampel	55
3.4	Teknik Pengumpulan Data	56
3.5	Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	58
4.2	Penyajian Data dan Analisa	62
4.2.1	Identitas Responden	62
4.2.2	Mengakses Aplikasi Path	64
4.2.3	Motif Mahasiswa Surabaya Dalam Mengakses Aplikasi Path	66
4.2.4	Kategorisasi Motif Secara Umum	89
4.3	Pengelompokkan Motif Secara Keseluruhan	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Usia Responden	62
Tabel 4.2 Tabel Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Tabel 4.3 Tabel Responden Berdasarkan Universitas	64
Tabel 4.4 Tabel Frekuensi Mengakses Aplikasi Path Selama Seminggu	65
Tabel 4.5 Tabel Durasi Mengakses Aplikasi Path Dalam Sehari	65
Tabel 4.6 Mengakses Aplikasi Path Untuk Mengetahui feature- feature Dalam Aplikasi Path	67
Tabel 4.7 Mengakses Aplikasi Path Untuk Mendapatkan Pelajaran Tentang Cara Memposting di Aplikasi Path	68
Tabel 4.8 Mengakses Aplikasi Path Karena Ingin Mengetahui Peristiwa Apa Saja Yang Terjadi di Path	69
Tabel 4.9 Mengakses Aplikasi Path untuk Mengetahui Bagaimana Cara membuat Profile Pada Aplikasi Path	71
Tabel 4.10 Mengakses Aplikasi Path karena Ingin Mengetahui Pemberitahuan Atau Tips Yang Di Post Oleh User Path Yang Menjadi Temannya	72
Tabel 4.11 Mengakses Aplikasi Path Karena Ingin Mengetahui Foto, Video dan Music yang di Upload User Path Yang Menjadi Temannya	73

Tabel 4.12	Pengelompokkan Responden Berdasarkan Kategori Informasi	74
Tabel 4.13	Mengakses Aplikasi Path Karena Ingin Menunjukkan Foto-foto Atau pun Video Pribadinya.....	76
Tabel 4.14	Mengakses Aplikasi Path Untuk Memberikan Informasi Kepada Teman-teman atau Orang Lain	77
Tabel 4.15	Mengakses Aplikasi Path Untuk Memberikan Komentar Pada Foto Atau pun Video Yang di Upload di Situs Path	78
Tabel 4.16	Mengakses Aplikasi Path Karena Hanya Sekedar Ingin Mengikuti Teman-temannya Yang Terlebih Dahulu Menggunakan	79
Tabel	4.17 Pengelompokkan Responden Berdasarkan Kategori Identitas Personal	80
Tabel 4.18	Mengakses Aplikasi Path Untuk Mencari Teman-teman Baru Di Berbagai Dunia Yang Menjadi User Path	82
Tabel 4.19	Mengakses Aplikasi Path Untuk Mencari Teman-teman Lama Yang Menjadi User Pada Aplikasi Path	83
Tabel 4.20	Mengakses Aplikasi Path Untuk Memberikan Komentar Kepada Teman-teman Yang Menggunakan Aplikasi Path	85
Tabel 4.21	Mengakses Aplikasi Path Untuk Bisa Tetap Berkomunikasi Dengan Sanak Keluarga Yang Tinggal Beda Daerah	86
Tabel 4.22	Ingin Mencari Pacar Melalui Aplikasi Path	87

Tabel	4.23	
		Pengelompokkan Responden Berdasarkan Kategorisasi Integrasi dan Interaksi Sosial 88
Tabel 4.24	Mengakses Aplikasi Path Hanya Untuk Hiburan Saja	90
Tabel 4.25	Mengakses Aplikasi Path Hanya Untuk Mengisi Waktu Luang Saja	91
Tabel 4.26	Mengakses Aplikasi Path Karena Ingin Bersantai	92
Tabel 4.27	Mengakses Aplikasi Path Untuk Menuangkan Kreativitas Dalam Bentuk Posting Foto atau Video	93
Tabel 4.28	Mengakses Aplikasi Path Karena Ingin Melepaskan Diri Dari Kejenuhan Rutinitas	95
Tabel 4.29	Pengelompokkan Responden Berdasarkan Kategori Hiburan	96
Tabel 4.30	Tabel Pengelompokkan Responden Berdasarkan Keseluruhan Motif	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1. Gambar Path	104
	2. Kuesioner	107
	3. Motif Informan(Tabel Data).....	113

ABSTRAK

Ni Made Dwiyantri Anggraeni, 0943010106, Motif Mahasiswa Dalam Mengakses Aplikasi Path (Studi Deskriptif Kuantitatif Motif Mahasiswa Surabaya Dalam Mengakses Aplikasi Path).

Salah satu media baru yang kini dibutuhkan oleh banyak orang didunia adalah internet, dimana internet merupakan jaringan ribuan jaringan computer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia. Dari sekian banyak layanan jejaring sosial di internet, mulai facebook hingga twitter, saat ini yang mulai banyak digemari para mahasiswa adalah aplikasi Path.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Uses and Gratifications yang menyatakan bahwa pemilihan dan penggunaan media ditentukan oleh khalayak. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dengan menggunakan alat kuesioner. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Surabaya yang memiliki account Path. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah accidental sampling.

Berdasarkan hasil dan pengolahan data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner maka dapat diketahui bahwa sebagian besar motif mahasiswa dalam mengakses aplikasi Path dalam penelitian ini tergolong sedang. Kenyataan ini menunjukkan bahwa pada dasarnya mahasiswa dalam mengakses Path kebutuhan akan masing – masing motif hanya sebagian saja yang terpenuhi.

Kata kunci : Motif, Mahasiswa, Aplikasi Path

ABSTRACT

Ni Made Dwiyantri Anggraeni, 0943010106, Motif Students In Access Application Path (Quantitative Descriptive Study of Student Motives Surabaya In Access Application Path)

One of the new media that is now required by many people in the world is the Internet, where the Internet is a network of thousands of computer networks that reach millions of people around the world. Of the many social networking services on the Internet, from facebook to twitter, now that began much favored by the students is the application path.

The theory used in this study is the Uses and Gratification theory which states that the selection and use of media is determined by the audience. The research method in this study uses quantitative research methods with a descriptive approach using questionnaire tool. This study is a population of students who have an account Surabaya Path. The sampling technique used was accidental sampling.

Based on the results and processing of data obtained from questionnaires it can be seen that most of the students in accessing applications motif Path in this study were moderate. This fact shows that the students are basically in need of each access path - each motif is only partially fulfilled.

Keywords: Motif, Students, Application Path

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Setiap manusia membutuhkan bantuan dalam menjalankan aktifitasnya karena manusia merupakan makhluk sosial. Segala aktifitasnya yang dilakukan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam pemenuhan kebutuhannya, manusia memerlukan adanya suatu interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sejak bangun tidur hingga tidur kembali, manusia senantiasa terlibat dalam interaksi dengan orang lain yaitu dengan cara berkomunikasi guna memperoleh informasi.

Dalam menjalani kehidupannya sehari – hari manusia tentunya tidak bisa lepas dari kegiatannya untuk bersosialisasi dengan orang lain dan untuk bersosialisasi itulah manusia memerlukan komunikasi sehingga akhirnya timbul interaksi dalam kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Soekanto bahwa suatu interaksi tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat : yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 1990 :71), maka ketika seseorang melakukan suatu proses komunikasi dengan orang lain dibutuhkan suatu kesamaan makna sehingga diharapkan agar proses komunikasi yang sedang terjadi dapat berlangsung efektif dan akan terjadi suatu kepuasan diantara keduanya dan dikemudian hari tidak akan ragu – ragu lagi dalam mengulangi proses komunikasi.

Tentunya dalam berkomunikasi dan bersosialisasi tersebut manusia harus meluangkan waktu yang tentunya tidak sedikit, namun dewasa ini manusia memiliki berbagai kesibukan dan urusan yang tentunya menyita banyak waktu mereka untuk bersosialisasi dengan orang lain. Untuk itulah diperlukan media komunikasi baru yang bisa dilakukan tanpa tatap muka secara langsung dan tentunya media komunikasi ini tidak menyita banyak waktu dan tempat bagi mereka. Salah satu media yang baru kini mulai dibutuhkan oleh banyak orang didunia adalah internet yang mana internet merupakan jaringan longgar dari ribuan jaringan computer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia. (LaQuey, 1997 : 1).

Misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras computer yang mahal. Namun sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Dewasa ini, internet telah bertumbuh menjadi sedemikian besar dan berdayanya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tidak dapat diabaikan. Saat ini, pengguna internet banyak didominasi oleh pelajar karena dengan keberadaan ribuan warnet diseluruh Indonesia dengan biaya terjangkau membuat akses internet tidak lagi menjadi kegiatan yang mahal. Bahkan dimasa yang akan datang setiap rumah biasa mengakses internet, seperti saat ini orang memiliki TV dan Radio (Supriyanto, 2005 :343). Hal ini sesuai dengan survey PONSEL, Bahwa mayoritas akses ke internet di Indonesia dari warnet sebesar 62%, kantor 30%, rumah 23%,

sekolah/kampus dan tempat kursus 18%, rumah teman 7% serta rumah saudara 2%. (Febrian : 2001 :31).

Beberapa hal yang membedakan internet dari teknologi komunikasi yang lain adalah tingkat interaksi dan kecepatan yang dapat dinikmati pengguna untuk menyiarkan pesannya (LaQuey, 1997 : 7). Dalam hal ini internet unggul dalam menghimpun berbagai orang, karena jarak bukanlah masalah, berbagai orang dari Negara dan latar belakang yang berbeda dapat saling bergabung berdasarkan kesamaan minat dan aproyeknya. Internet pula yang menyebabkan terbentuknya begitu banyak perkumpulan antara berbagai orang dan kelompok, jenis interaksi pada skala besar ini merupakan hal yang tidak mungkin terwujud tanpa adanya internet. Perkumpulan kelompok itulah yang akhirnya bisa terbentuk menjadi “dunia maya”.

Dunia maya menurut Benedikt dalam Severi dan Tankard : “Dunia maya adalah realitas yang terhubung secara global, didukung computer, berakses computer, multidimensi, artificial atau virtual. Dalam realita ini, dimana setiap computer adalah sebuah jendela, terlihat atau terdengar objek – objek yang bukan bersifat fisik dan bukan representasi objek – objek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi murni”. (Severin dan Tankard, 2005 : 445 .

Tidak dapat dipungkiri dunia maya berkembang dalam kehidupan dunia nyata, hal ini dibuktikan dengan survey menurut Houghton dan Tjiptono, perkembangan internet terus berlangsung hingga kini. Diseluruh dunia

jumlah pemakai internet tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994. Ditahun 1996 tercatat lonjakan drastis jumlah pemakai internet hingga sebanyak 60 juta orang. Pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam hingga mencapai 100 juta orang dan bahkan menurut survey terbaru dari theultralinx.com terjadi penggunaan internet sebanyak 2,1 milyar pengguna dalam 1 menit.

Begitu besarnya pengguna internet di dunia sehingga semakin banyak pula bermunculan situs – situs baru yang dapat diakses oleh para pengguna internet dan mereka berlomba – lomba untuk mendapatkan pengguna yang sebanyak – banyaknya untuk mengakses internet.

Sebagai contohnya, di era komunikasi global seperti sekarang ini banyak sekali bermunculan media social networking yang cukup menarik perhatian. Social networking adalah sebuah bentuk layanan internet yang ditujukan sebagai komunitas online bagi orang yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan pada bidang tertentu, atau kesamaan latar belakang tertentu. Layanan social network biasanya berbasis web, yang menyediakan kumpulan cara yang beragam bagi pengguna untuk dapat berinteraksi seperti chat, messaging, email, video, chat suara, share file, blog, diskusi group, dan lain – lain. Umumnya jejaring sosial memberikan layanan untuk membuat biodata dirinya. Pengguna dapat meng-upload foto dirinya dan dapat menjadi teman dengan pengguna lainnya. Contoh media sosial networking antara lain : Frindster, Facebook, Twitter, My Space, Path, dan masih banyak contoh lainnya.

Dari sekian banyak media social networking di internet, salah satu yang saat ini cukup menarik banyak perhatian di internet adalah path. Path tidak kalah populer dengan pendahulunya seperti Facebook yang telah mencapai lebih dari 200 juta pengguna di seluruh dunia. Bahkan banyak pengguna Facebook yang beralih menggunakan Path karena beranggapan bahwa Path jauh lebih private daripada facebook.

Tak dapat dipungkiri bahwa Facebook telah disesaki oleh orang tak dikenal serta penuh dengan informasi yang kurang relevan. Situs jejaring sosial Path, yang hanya bisa berjejaring dengan maksimal 150 keluarga dan teman terdekat, berhasil menyerang kelemahan Facebook.

Facebook memang makin gencar menambahkan aplikasi, merombak tampilan, memperluas fitur chatting, dan segalanya yang mendorong pengguna agar terhubung dengan pengguna lain. Namun, Path hadir dengan kesederhanaan

Path eksklusif hanya bisa digunakan dengan smartphone bersistem operasi iOS dan Android. Fitur yang diberikan sederhana, tidak sekaya Facebook. Namun, Path mengembalikan arti jejaring sosial yang sesungguhnya. Teman di Path adalah “teman yang sebenarnya”. Informasi yang dibagikan pun tidak terkesan “menyampah”.

Anda memang punya hak untuk membagikan apa pun yang dirasa dan dilihat. Namun, memberi tahu anda sedang berada di mana, atau kapan anda ingin tidur, tampaknya bukan menjadi hal yang berguna untuk orang lain.

Setelah menggunakan Path, mungkin anda akan berpikir dua kali untuk membagikan informasi. Pasalnya, Anda berada di lingkungan orang terdekat di mana semua orang akan membaca apa yang dibagikan. Ya, Path benar-benar digunakan untuk berbagi informasi dan momen berharga dengan orang yang disayang.

Path adalah sebuah aplikasi layanan jejaring sosial pribadi yang dirancang untuk membawa penggunanya lebih dekat dengan keluarga dan teman-teman. Saat ini, path telah menambahkan berbagai macam feature yang menyenangkan, seperti dapat mengirimkan pesan pribadi dan stiker sehingga penggunanya dapat chatting langsung dengan orang yang dicintai. Dengan design yang sederhana, indah, dan kualitas tinggi, Path mampu menjadi aplikasi jejaring sosial yang dicintai oleh puluhan juta orang di seluruh dunia.

Path didirikan oleh Dave Morin, mantan eksekutif Facebook. Itu sebabnya, banyak fitur yang mirip situs jejaring besutan Mark Zuckerberg tersebut. Misalnya fitur chatting dan fitur berbagi status dengan pengguna lain yang dapat langsung memberi komentar. Meski begitu, tak semua fitur Path menyontek Facebook. Sementara di Facebook ekspresi yang bisa ditampilkan hanya “Like”, pada Path terdapat variasi emoticon yang lebih banyak : senyum, tertawa, terkejut, cemberut, dan ikon jantung sebagai symbol cinta. Jejaring sosial yang diluncurkan dua tahun lalu ini hanya memperbolehkan pengguna memiliki 150 teman saja. Pembatasan itu tentu ada alasannya. Morin menyebutkan bahwa angka itu muncul lantaran

berdasarkan pengamatannya, jumlah teman yang biasa diajak seseorang untuk menghadiri acara ulang tahun sebanyak 100 – 250 orang. “Kami ingin membangun jaringan dengan kualitas tinggi yang membuat orang – orang saling berbagi dengan nyaman kapan saja”, kata Morin.

Dengan pembatasan ini Path berupaya mengarahkan kegiatan berbagi berjalan dengan lebih intim, yaitu orang yang benar – benar saling mengenal. Selain itu pengaturan bawaan aplikasi Path ini diatur sebagai private sehingga selain teman yang telah diterima tidak ada yang bisa melihat posting pengguna.

Salah satu hal yang menarik, Path memiliki fitur untuk mengedit foto yang akan di posting dengan berbagai pilihan filter, seperti Insagram. Pilihan filterpun beragam, mulai ansel dengan warna hitam – putih, instan yang menampilkan efek sephia, dan berbagai fitur lain yang membuat tampilan foto seperti diambil dari kamera Lomo. Fitur – fitur menarik inilah yang menyebabkan pengguna Path bertambah terus kian harinya.

Path tidak ditujukan sebagai jejaring sosial semata, tetapi juga sebagai jurnal penggunanya. Hal ini karena dalam aplikasi ini pengguna dapat menampilkan kegiatan yang spesifik, seperti pergi dan bangun tidur. Dengan Path, pengguna juga bisa secara khusus berbagi judul buku yang sedang dibaca atau music yang sedang didengarkannya, dengan dilengkapi foto thumbnail buku atau album tersebut. Selain itu seperti Foursquare, pengguna juga dapat berbagi lokasi tempat ia berada.

Pada Path pengguna juga bisa menghubungkannya dengan beberapa Sosial Networking lainnya seperti Facebook dan Twitter. Dimana jika pengguna memperbarui statusnya pada Path-nya maka akan secara otomatis status Facebook dan Twitternya akan berubah sesuai dengan status pada Path-nya. Dengan ini merupakan sebuah kemudahan bagi pengguna yang memiliki akun di Twitter dan Facebook karena tidak perlu repot membuka kedua Sosial Networking tersebut. (Cyber, 2009 : 81).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap fenomena komunikasi yang terjadi di internet melalui aplikasi Path ini. Fenomena tersebut menyangkut proses komunikasi dengan cara meng-invite ID lain yang sama –sama mempunyai account yang sama pada aplikasi tersebut. Path sebagai media komunikasi yang akhir – akhir ini banyak digunakan oleh pengguna karena melalui Path mereka lebih cepat up date untuk mencari informasi dari teman – teman mereka. Namun permasalahan yang sering terjadi dalam Path ini adalah para pengguna yang ingin menggunakan Path sebagai sarana untuk berkomunikasi dalam jejaring sosialnya, terkadang disalahgunakan dari fungsi aslinya sebagai mikroblogging, menjadi ajang chatting.

Peneliti memilih Path sebagai ajang penelitian karena Path adalah media komunikasi melalui internet yang akhir – akhir ini mulai banyak digunakan orang sebagai tempat mencari teman, baik itu teman baru ataupun teman lama yang bisa terhubung kembali, Path bisa dijadikan alat untuk mengumumkan kabar terbaru dari pengguna. Path juga memudahkan

kolaborasi internal dan komunikasi dalam sebuah kelompok. Karena itulah Path kini menjadi gaya hidup baru bagi mereka, dan dapat dipastikan hampir setiap orang akan mempunyai account di Path.

Dengan adanya fasilitas yang tersedia dalam Path, setiap pengguna bisa menjaga pertemanan, mencari berbagai informasi, dan berbagi informasi. Berdasarkan pendapat beberapa pengguna Path, terdapat beberapa alasan mengapa mereka menggunakan Path, antara lain :

1. Berkomunikasi

Dengan Path, para penggunanya bisa saling berkomunikasi, dan saling bertukar informasi juga foto.

2. Mencari Informasi

Dengan Path, para pengguna bisa mencari berbagai informasi yang diinginkan.

3. Private

Path membatasi jumlah teman hanya 150 saja sehingga pada Path pengguna akan selektif dalam pemilihan teman dan hanya akan share dan menerima update dari orang – orang yang dikenalnya saja,

4. Fitur Menarik

Path menyediakan filter yang menarik yang bisa digunakan sebelum pengguna meng-upload foto mereka. Selain itu juga ada fitur “moment” yang akan menjelaskan dimana pengguna berada, film apa yang sedang ditonton atau buku dan music yang sedang dinikmati pengguna.

5. Tempat Kritik Dan Saran

Melalui Path, pengguna dapat menerima masukan, saran atau kritik dari pengguna lain.

6. Mencari Solusi

Mencari pertimbangan pendapat untuk memperoleh solusi yang terbaik mengenai permasalahan yang ada.

7. Aktualisasi Diri

Dengan berbagi pendapat dengan teman – teman sesama pengguna, mereka bisa mengetahui tentang bakat, potensi dan kemampuan yang dimiliki dan juga bagaimana cara mengembangkan atau memanfaatkannya.

8. Mengisi Waktu Luang

Bergabung dengan Path setelah melakukan aktivitas sehari – hari, pengguna dapat terhibur dengan fasilitas yang tersedia.

9. Media Promosi

Bila mempunyai dagangan atau barang yang memiliki nilai jual dan ingin menjualnya, mungkin pengguna bisa menjualnya melalui Path.

Berdasarkan beberapa alasan tersebut diatas maka penelitian ini berusaha untuk mengetahui bagaimana motif pengguna dalam menggunakan Path sebagai media komunikasi, difokuskan pada motif penggunaan media yang didasarkan pada pendapat McQuail (2002:72), yakni : 1) Informasi, 2) Identitas, 3) Integrasi dan Interaksi Sosial , serta 4) Hiburan. Motif tersebut

didasarkan ketertarikan peneliti terhadap Path, maka sebagai penjabaran dari empat hal yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian terhadap Path yang mengacu kepada keempat kategori motif, yaitu :

1. Motif Informasi (Surveillance) yang lebih cenderung mengarah kepada keinginan pengguna (Mahasiswa Surabaya) untuk mencari informasi tentang Path, seperti mencari informasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan perkembangan di Indonesia maupun Internasional melalui Path.
2. Motif Identitas Pribadi (Personal Identity) yaitu pengguna Path diharapkan bisa mengeksplorasi semua potensi, kemampuan, bakat, citra diri, kepercayaan diri, dan nilai – nilai positif yang dimiliki pengguna untuk dijadikan acuan dalam berperilaku dan bersikap di lingkungan masyarakat dengan baik. Karena umumnya pengguna Path mencari nilai – nilai pribadi mereka sesama pengguna.
3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial (Personal Relationship) dengan adanya pengguna Path (Mahasiswa Surabaya) tersebut bisa dijadikan acuan untuk membina hubungan baik dengan sesama pengguna, misalnya mempererah tali silaturahmi antar sesama pengguna.
4. Motif Hiburan (Diversi) karena pengguna Path disini yakni Mahasiswa Surabaya berusaha untuk mengemas lebih santai sehingga pemenuhan kebutuhan akan motif hiburan (Diversi) itu

bisa terpenuhi dan dapat pula untuk mengisi waktu istirahat sehingga ketika akan melakukan aktivitas menjadi lebih semangat dengan ide – ide baru.

Berdasarkan hal tersebut, saat ini banyak orang menggunakan media internet terutama Path sebagai sarana untuk memperluas jaringan komunikasi serta menginformasikan tentang kegiatan mereka. Dari fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana motif pengguna Path sebagai media komunikasi. Ketertarikan itu didasari pada asumsi bahwa setiap individu mempunyai kebutuhan dalam hidupnya baik itu kebutuhan sehari – hari maupun kebutuhan akan informasi untuk mengetahui fenomena atau masalah yang ada disekitarnya, dimana kebutuhan suatu individu dengan individu yang lain tidak ada yang sama.

Berkaitan dengan pemilihan dan penggunaan media maka penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratifications, dimana sebenarnya khalayak adalah pihak yang aktif dan menggunakan media tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. (Rakhmat, 2001 : 65). Dalam hal ini khalayak dalam mengakses aplikasi Path didasarkan atas kebutuhan – kebutuhan yang ingin dipenuhinya yang nantinya akan menimbulkan motif – motif untuk mengakses aplikasi Path, sehingga dengan menggunakan teori ini dapat menjelaskan bagaimana motif mahasiswa Surabaya dalam mengakses aplikasi Path.

Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa karena mahasiswa cenderung mengikuti trend yang berkembang di masyarakat serta mempunyai tingkat keingintahuan yang tinggi (selalu ingin tahu) terhadap sesuatu yang baru.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Surabaya sehingga untuk objek penelitian ini adalah Mahasiswa Surabaya. Pemilihan ibu Kota Jawa Timur ini karena Surabaya merupakan kota yang mempunyai jumlah mahasiswa terbanyak di Jawa Timur.

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut : ‘Bagaimana Motif Mahasiswa Surabaya Mengakses Aplikasi Path di Internet”

1.3.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motif mahasiswa Surabaya dalam mengakses aplikasi Path di internet.

1.4.Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi khususnya yang berkaitan dengan

motif khalayak dalam berkomunikasi melalui internet sebagai referensi yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengguna yang berkaitan dengan motif dan penggunaanya dalam mengakses Path.